

## Sale temps pour la fiction

Pierre Barboza

► **To cite this version:**

Pierre Barboza. Sale temps pour la fiction. La Mise en scène du discours audiovisuel, L'Harmattan, pp.117-137, 1999. sic\_00829166

**HAL Id: sic\_00829166**

**[https://archivesic.ccsd.cnrs.fr/sic\\_00829166](https://archivesic.ccsd.cnrs.fr/sic_00829166)**

Submitted on 2 Jun 2013

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

## **SALE TEMPS POUR LA FICTION, propositions au sujet d'une hyperfiction**

*C'est tout comme si rien n'avait été,  
Et pourtant cela se meut en cercle, comme si cela était.*  
Goethe (Second Faust)

À la fin des années soixante-dix, quelques éditeurs proposèrent à un public adolescent des *Histoires dont vous êtes le héros*. Ces premiers récits interactifs consistaient en une succession de fragments narratifs qui renvoyaient le lecteur à telle ou telle page du livre en fonction d'un choix proposé en fin de fragment. Ce système rudimentaire devait être rapidement surclassé par les supports numériques et l'affichage dynamique sur l'écran de l'ordinateur. D'ailleurs, au moment où ces romans étaient popularisés, la communauté des jeunes informaticiens issus de la micro-informatique se passionnait pour les jeux d'aventure informatisés. Ces jeux et ces romans étaient structurés de façon identique sur la base d'une combinatoire de fragments textuels.

Aujourd'hui, la plupart des récits interactifs — ne sont pas concernés ici les jeux vidéo d'aventure du type *Tom Raider* — demeure littéraire. Malgré les progrès des traitements numériques de l'image et du son sur Cdrom, il en est peu qui exploitent les formes véritablement audiovisuelles. Nous proposons l'étude de la structure narrative d'une de ces hyperfictions audiovisuelles intitulé *Sale temps*.

### 1. PROBLEMES DE L'HYPERFICTION

Les hypermédias sont susceptibles de simuler les différents médias analogiques et d'établir des séries de liaisons directes entre différents types de documents numériques. Des parcours virtuels sont ainsi définis et actualisables par interaction entre un utilisateur et le dispositif de consultation — le plus souvent un micro-ordinateur. Propice aux multiples pratiques documentaires, certains auteurs recourent à l'hypermédia pour développer des parcours construits sur une dramaturgie qui relève d'une esthétique audiovisuelle.

L'hyperfiction se compose d'un réseau d'unités d'informations<sup>1</sup> que nous appellerons narratives dont le récit progresse grâce à l'intervention du spectateur. À l'instar des *Histoires dont vous êtes le héros*, cette intervention consiste en une série de décisions qui conditionnent le déroulement. Dans le cas qui nous intéresse, les fragments narratifs n'étant plus strictement textuels mais sonores et iconiques, le spectateur est invité à réagir à des messages audiovisuels moins explicites — plus connotatifs — que le texte. Différents arts visuels — graphisme, bande dessinée, cinéma, photographie, vidéo-clip — sont donc convoqués pour faire fonctionner ces hyperfictions et pour explorer une écriture interactive encore balbutiante.

Les unités narratives<sup>2</sup> sont dotées d'une relative indépendance dans la mesure où elles peuvent servir à l'agencement de plusieurs scénarios. De ce point de vue, l'interactivité

---

<sup>1</sup> Pour une description précise des hyperdocuments, voir Jean-Pierre BALPE, *Hyperdocuments, hypertextes, hypermédias*, Eyrolles, 1990.

<sup>2</sup> Les unités narratives peuvent être comparées aux séquences cinématographiques composées elles-mêmes de plusieurs plans. Les U.N seraient aussi composées de plusieurs fragments de texte, de son et/ou d'image dont les formes et les articulations devraient faire l'objet d'une étude plus attentive.

s'apparente à des opérations de montage confiées au spectateur en une ultime phase de *postproduction*. où s'actualise l'un des récits possibles.

Les parcours multiples étaient jusqu'à présent spécifiques aux corpus documentaires — dictionnaires ou encyclopédies. Toutefois le livre imprimé fournit depuis longtemps tout un appareil paratextuel qui rompt de fait la linéarité du texte en permettant d'en sélectionner telle ou telle partie : titrage, index, sommaire, note, corrélatifs etc. *A priori*, une fiction s'accommode mal de la non-linéarité. La dramaturgie canonique où se succèdent l'exposition des données du drame, la montée des tensions, le coup de théâtre et le dénouement supporte nombre de variations et d'aménagements, elle demeure une structure efficace du récit et conditionne l'adhésion du destinataire. Nous allons examiner les formes scénariques qu'adoptent l'hyperfiction pour répondre aux impératifs de la dramaturgie. Plusieurs catégories de problèmes vont être abordées. Tout d'abord, l'auteur d'une hyperfiction doit tenir compte de la diversité des parcours narratifs en s'assurant à la fois de la cohérence des faits et des gestes de ses personnages dans les différents espaces qu'ils traversent et de la viabilité de la progression dramatique dans toutes les configurations possibles.

Un deuxième type de problèmes surgit alors qui concerne le temps du récit. En particulier, l'interactivité ne laisse plus à l'auteur le pouvoir de rythmer à son gré de la narration. Tâche toujours cruciale pour les fictions audiovisuelles, cette question met en jeu des dimensions inhérentes à toute esthétique audiovisuelle : mouvement, vitesse, forme, ligne, couleur...

Une dernière série de problèmes que nous évoquerons concerne la place assignée au spectateur<sup>3</sup> qui dans l'hyperfiction n'est pas du même ordre que celle qui prévaut avec l'image photographique ou au cinéma. Le point de vue du spectateur apparaît comme d'autant plus primordial à la conception de l'œuvre que ce spectateur comme nous l'avons noté plus haut est convié à effectuer régulièrement des choix, des sélections qui conditionnent le déroulement de l'histoire.

Se transformerait-il pour autant en un *spect-acteur*<sup>4</sup> ? Incontestablement, le spectateur devient plus actif devant un ordinateur que dans une salle de cinéma, il devient plus précisément *interactif* dans la mesure où son activité se déroule dans le cadre d'un dialogue programmé. Quelle que soit l'ampleur des choix possibles, les réponses sont toutes détenues par la machine. Ce constat nous éloigne radicalement des notions d'acteur et d'interprétation. L'espace de liberté laissé à un acteur — même s'il n'est pas infini — est sans commune mesure avec les choix dévolus à un interactant.

Quelle est la posture du spectateur dans le cheminement narratif d'une hyperfiction ? La position interactive est à la fois indiquée et définie par l'interface qui met ainsi le spectateur dans une position de communication qui rompt avec la position contemplative et réflexive propre aux arts plastiques. En effet, la coopération qui est sollicitée du spectateur porte bien davantage sur le partage de codes narratifs — puisqu'il faut réagir correctement à des circonstances données —, elle porte aussi et de façon nouvelle sur l'intérêt qu'il peut y avoir à sélectionner telle ou telle séquence narrative. Cette nouvelle posture entraîne le spectateur dans une pratique de

---

<sup>3</sup> Dont Michaël FRIED a analysé les fondements dans la peinture moderne ; voir *La Place du spectateur, esthétique et origines de la peinture moderne*, Gallimard, 1990.

<sup>4</sup> Jean-Louis WEISSBERG, *Le Simulacre interactif*, thèse de doctorat, Université Paris 8, 1985.

*coproduction*<sup>5</sup> du récit — dans les limites imparties par un auteur — dont la vraisemblance est liée au moins autant à l'expérience que le spectateur éprouve dans ses interactions avec le récit qu'aux pensées ou aux rêves que le récit peut susciter chez lui. Aucun de ces problèmes ne peut être résolu en recourant aux méthodes de la dramaturgie classique. Nous allons donc nous attacher aux solutions mises en place par Gilles Armanetti, Jacky Chiffot et Franck Dufour, les auteurs du drame interactif *Sale temps*.

## 2. UNE STRUCTURE *META*

À propos de son installation *Zapping Zone* (1992), Chris Marker invitait le spectateur à “ attraper au passage des signes, dans un désordre voulu sur lequel il cristallisera son propre ordre (ou son propre désordre) de telle façon [...] qu'il emporte quelque chose qui ne sera, ni un message construit, ni un défilé arbitraire, mais une certaine couleur, une gueule d'atmosphère [...] : ces bribes décousues que nous appelons mémoire. ” Ces lignes pourraient tenir lieu de manifeste en faveur de l'hyperfiction. C'est d'ailleurs en référence explicite à *La Jetée* de Chris Marker que les auteurs de *Sale Temps* ont conçu leur travail et c'est bien dans le prolongement des réflexions de Chris Marker sur le commentaire et la mémoire que *Sale Temps* installe son dispositif narratif.

L'intuition de Franck Dufour et des coauteurs pour répondre aux problèmes de la cohérence narrative et de la coopération du spectateur dans l'hyperfiction visait à inscrire leur(s) récit(s) dans la cadre d'un véritable mythe populaire de la Modernité. C'est le mythe de Faust qui donne ainsi son cadre narratif à *Sale Temps* dont le propos pourra se tisser parmi la multitude des évocations historiques, religieuses, légendaires et populaires entretenues par le mythe<sup>6</sup>.

*Sale temps*<sup>7</sup> utilise comme matériaux des photographies, du texte, de la musique et des bruits et se propose comme une suite d'effets de collage et de montage. Dès le début, l'exposition du premier ressort dramatique installe la référence faustienne. La séquence introductive nous apprend que le héros est mort et que le diable lui offre une dernière journée pour qu'il trouve le livre qui serait la cause de sa mort. Une série d'indices contribue à ancrer le récit dans le mythe : le pacte diabolique, un livre ésotérique, le pouvoir d'un Blocksberg, l'air du Faust de Berlioz, un jeu de Tarot, des citations de Goethe... Ésotérique, sentimentale et politique, telle est l'approche du mythe qui nous est proposée.

Ce choix d'un mythe fonctionne donc comme une *méta-narration* : un cadre implicite mais structurant à l'intérieur duquel de très nombreux événements prennent un sens qu'ils n'auraient pas si ils étaient énoncés isolément. Présentés seuls, les unités narratives détiennent chacune une signification autonome, mais dépourvus de cette épaisseur diégétique que leur confère la méta-narration. En effet, cette forme permet de

---

<sup>5</sup> Voir Umberto ECO, *L'Œuvre ouverte*, Seuil, 1965 ; l'auteur envisage l'ouverture de l'œuvre à partir de productions artistiques des années soixante — théâtre, musique, télévision, poésie.

<sup>6</sup> Voir André DABEZIES, *Le Mythe de Faust*, Armand Colin, 1972 ou Dominique LECOURT, *Prométhée, Faust, Frankenstein : fondements imaginaire de l'éthique*, Les Empêcheurs de penser en rond, 1996.

<sup>7</sup> Voir en annexe 1 le synopsis de *Sale temps* ; Franck DUFOUR, Jacky CHIFFOT et Gilles ARMANETTI, *Sale temps, un drame interactif*, CDrom, Microfolie's, 1996.

contextualiser les unités narratives en pariant sur les échos, les évocations, les rappels qu'une méta-narration se doit de susciter chez un spectateur dans une sphère culturelle donnée. C'est bien le propre du mythe que d'être aisément déclinable et transformable à condition toutefois de continuer à nourrir les fantasmes collectifs auxquels il a donné lieu. La transposition du mythe de Faust par les auteurs de *Sale temps* constitue bien une solution à la hauteur des problèmes de désorientation provoquée par la dispersion des éléments narratifs d'une hyperfiction.

*Sale Temps* est donc un labyrinthe dont quelques structures fortes émergent assez vite : les lieux qui réfèrent chacun à la relation que le héros en sursis, Jan, entretient avec les trois principaux personnages du drame : Marguerite, Blocksberg et lui-même enfant. Une fois assimilées, les structures fortes jouent un rôle voisin de celui de la méta-narration en permettant au spectateur de mieux se repérer dans le récit. Toutefois l'ordre variable de leurs itérations construit des histoires différentes. Par ses interactions, le spectateur est convié à prendre la place du héros. En se rendant à la tour du magnat informatique Blocksberg, à l'appartement de Marguerite ou bien à son domicile, il se forge une représentation différente des personnages et des enjeux. Fournissant les éléments d'un univers fictionnel de plus en plus précis dans le labyrinthe du méta-récit, chaque structure forte fonctionne aussi comme un micro-récit quand le spectateur-Jan progresse pour découvrir les relations qu'il entretient avec les principaux protagonistes. Bien-sûr ces relations se développent grâce aux interactions programmées du spectateur, mais c'est ce dernier qui a l'illusion de construire le récit en s'y projetant.

Chacune des structures narratives fortes fonctionne à deux niveaux : en tant que micro-récit, elle suggère une possibilité particulière de s'approcher du livre et débouche sur de nouveaux choix portant vers les autres lieux et personnages ; en rapport au niveau *méta*, elle fournit des repères, des références, des inscriptions propres à éclairer la transposition du mythe.

En circulant à l'intérieur d'un micro-récit, il s'agit aussi bien de collecter des informations sur l'intrigue que de recueillir des indications sur le rapport de Jan à sa propre existence (niveau *méta*). Ainsi la quête faustienne se densifie-t-elle peu à peu et donne forme et épaisseur au récit du spectateur. Ce parcours interne est jalonné de séquences locales souvent aléatoires. Le cas échéant, ces séquences court-circuitent l'issue du micro-récit, en établissant, à l'insu du spectateur, une passerelle vers une séquence appartenant à une autre structure narrative. Ce système narratif complexe peut facilement être représenté sous forme réticulaire<sup>8</sup>. Récits enchâssés — ou fractals —, ce système rappelle *Le Manuscrit trouvé à Saragosse* de Jean Poctoki dont l'un des ressorts tient au plaisir formel qu'il y a à remonter les différents emboîtements pour construire un méta-récit. Une même désorientation — avec des solutions plus poétiques pour construire le méta-récit — est sensible dans les *Contes des mille et une nuits* ou le *Don Quichotte* de Cervantès.

La désorientation inhérente aux hyperfictions n'est donc pas incompatible avec la dramaturgie. Le résultat du 'travail' effectué à un méta-niveau par le spectateur pour se forger des repères constituant sa 'récompense' selon un schéma qui rappelle le

---

<sup>8</sup> Voir annexe 2 une partie du graphe narratif de *Sale temps*.

renforcement positif propre au behaviorisme. Et de fait dans *Sale temps*, les événements narratifs ne prennent tout leur intérêt que lorsqu'ils sont considérés en surplomb.

Toutes ces caractéristiques propres aux séquences narratives expliquent que si leurs significations doivent demeurer ouvertes, elles sont aussi instables car elles appartiennent à plusieurs univers fictionnels. C'est cette instabilité *naturelle* qui menace en permanence la cohérence du récit hyperfictionnel. Les significations ont beau se construire en coproduction, le spectateur n'en contrôle jamais qu'une faible partie. Ces problèmes de cohésion sont plus faciles à maîtriser au niveau du méta-récit proposé que dans l'agencement précis des différentes séquences narratives. À titre de comparaison si l'on pense aux problèmes de scripte dans l'audiovisuel 'linéaire', il est facile d'imaginer leur complexité dans des fictions réticulaires dont la chronologie est aléatoire — vêtements des personnages, comportements, réactions, décors, etc.

Au niveau global du scénario, les choses peuvent être facilement décrites. Ainsi plusieurs fins — cinq différentes et une dizaine de variantes — ont été prévues pour correspondre aux relations que le héros se sera découvert avec les protagonistes — et qui se révèlent comme autant de variantes du mythe. Mais quant à la succession précise des séquences<sup>9</sup>, le contrôle des significations produites — à supposer qu'elles puisse l'être — s'avère bien plus complexe puisque l'auteur ou les auteurs ne peuvent jamais vraiment savoir dans quel ordre et à quel rythme le spectateur les regardera. Les effets esthétiques de ce type de problèmes sont encore plus embarrassants<sup>10</sup>.

Nous en arrivons donc au défi majeur que pose l'hyperfiction : celui relatif aux motifs qui peuvent conduire un spectateur à interagir de telle ou telle façon. Il ne suffit pas d'éveiller sa curiosité, il convient aussi sa motivation soit de nature à pouvoir occulter la réalité physique du cliquage — sans même évoquer les problèmes d'ordre technique... —, en d'autres termes, qu'il entre et s'immerge dans l'histoire.

### 3. L'INTERACTIVITE, NŒUD DE LA PROGRESSION DRAMATIQUE

Le récit interactif place bien son spectateur dans une posture active : disons qu'il doit faire des choses qui l'intéressent pour faire avancer le récit<sup>11</sup>. Dans *Sale Temps*, il faut retrouver un livre dans une bibliothèque grâce à un jeu de Tarot. Les deux faits n'étant pas reliés explicitement, le spectateur a quelques chances d'entrer dans le récit s'il accepte l'intrigue de départ.

En fait, cette intrigue première du livre est également soumise à la logique du méta-niveau quand se dessine une seconde intrigue plus diffuse qui expliquera pourquoi le héros se trouve dans cette situation. Cette seconde (méta-)intrigue est transversale et constitue pourtant une structure forte : elle est dissimulée par morcellement au sein des micro-récits. Mais la présence d'une double intrigue n'est pas suffisante pour rendre compte de l'intensité dramatique des choix interactifs.

---

<sup>9</sup> Nous n'envisageons ici que l'aspect dénotatif des significations.

<sup>10</sup> De ce point de vue, les auteurs de *18h 39'* se montrent particulièrement pertinents et radicaux en proposant une esthétique de la métaphore où l'interface est à la fois son propre récit et son méta-récit ; voir Serge BILOUS, Fabien LAGNY et Bruno PIACENZA, *18h39'*, CDrom Flammarion, 1997.

<sup>11</sup> On sait que l'enquête, la poursuite ou la quête sont des solutions usuelles susceptibles de donner quelques motivations qui permettront de suivre l'intrigue.

D'une façon générale, ceux-ci sont proposés dans le cadre d'une interface comme des métaphores susceptibles de faire avancer le récit. On sait que la métaphore<sup>12</sup> est un concept particulièrement adapté à l'ergonomie des logiciels informatiques et des dispositifs documentaires hypermédiés. L'analyse de *Sale temps* montre que des structures métaphoriques permettent aussi de rendre compte du régime narratif d'une hyperfiction.

Si le titre du drame interactif joue de la polysémie du mot *temps*, nous n'en retiendrons ici que la dimension temporelle : chronologie, rythme, durée. D'une façon générale, la gestion du rythme est au cœur de la crédibilité de la progression dramatique des fictions audiovisuelles. Dans une hyperfiction, le problème est d'autant plus sensible qu'il porte sur la coexistence de plusieurs parcours scénariques. Ces parcours ne doivent pas seulement être cohérents dans chacune de leur linéarité qui demeure la seule dimension du récit pour le spectateur, ils doivent surtout exposer correctement les conflits du drame en respectant les objectifs des personnages en y articulant les obstacles qu'ils rencontrent. De ce point de vue, il convient de considérer qu'un parcours purement documentaire du réseau fictionnel traduit un échec de la dramaturgie.

Si la transposition du mythe s'apparente à un puzzle de séquences et de connotations au sein de micro-récits entrelacés, il faudra une bonne raison pour s'y engager. Les auteurs de *Sale temps* proposent de faire revivre un personnage à condition de résoudre une énigme dans un temps donné : le compte à rebours nourrit le suspense et active les rythmes. Cette solution souligne bien la nécessité qu'il y a à engager très rapidement l'interactant dans une dynamique narrative. Toutefois l'enjeu en question relève davantage de l'univers du jeu que du récit faustien. On aura compris que ce crédit de douze heures n'est qu'un prétexte, il reste qu'il n'ouvre pas sur une problématique fictionnelle mais plutôt ludique — résoudre une énigme dans un temps donné. L'inélégance de cette solution, dont les auteurs sont conscients, met en lumière la contradiction qui relève du décalage entre la durée nécessaire à l'exposition d'une situation et les impératifs de l'interactivité en temps réel<sup>13</sup>.

Si nous laissons maintenant ces difficultés liées à l'amorce de la narration, on constate que dans *Sale temps* la progression dramatique et la perspective métaphorique sont plus judicieusement mises à l'épreuve lorsque des choix se présentent à l'intérieur des micro-récits. Ces choix pour être acceptables renvoient le spectateur à des risques dont l'enjeu fictionnel doit être rapidement discerné. Classiquement, *Sale temps* ne propose à son *interactant* que des choix portant sur le passage d'un endroit à un autre ou entre objets. Au risque du cliché, chacun de ces déplacements est implicitement investis d'une dimension fictionnelle en renvoyant à des alternatives archétypiques : chercher la vérité ou fuir au loin, croire ou non en l'amour, l'amour ou le devoir, etc. Ainsi, ces moments de choix<sup>14</sup> constituent les actes qui tissent un récit et transposent les significations du local au global ou du singulier au général.

---

<sup>12</sup> Voir Gérard POULAIN, *Métaphore et multimédia*, La documentation française, 1996.

<sup>13</sup> Cette exigence de cadrage rapide se retrouve dans tous les dispositifs interactifs.

<sup>14</sup> La signification des choix est essentielle à la conduite d'un récit interactif et l'absence d'enjeu est certainement la cause de l'épuisement précoce des ressorts dramatiques de certaines fictions. *Les Croisades* d'Index + par exemple est révélateur d'une absence de condensation des enjeux dans les choix. Au contraire, *Eve* de Peter Gabriel et son équipe de Real World propose des choix d'oppositions

La gestion des diverses variantes du récit ne se résume pas à une question d'aiguillage. Si les choix manifestent des intentions ou des inclinaisons, ils doivent en conséquence influencer ou imprégner le récit au delà de leur conséquence immédiate (se déplacer ou toucher). Une idée judicieuse des auteurs — elle n'a malheureusement pas été assez généralisée — est de tirer les conséquences narratives de l'ordre dans lequel les choix de lieux-personnages, chaque lieu renvoyant à un personnage, est effectué. Cet ordre étant supposé refléter les sentiments et les intérêts du spectateur-Jan vis à vis des quatre protagonistes comme un miroir de ses désirs et de ses peurs.

La notion de *moteur narratif* convient pour désigner ce petit programme qui va prendre en compte le comportement du spectateur dans une ou plusieurs séquences pour en tirer des conclusions. Ce moteur reste invisible au spectateur dont il analyse automatiquement les choix.

Les jeux vidéos — beaucoup plus élaborés sur le plan de la programmation que les CDroms culturels — recourent le plus souvent à des moteurs de ce type pour affiner le contexte narratif. Indépendamment des contraintes de la programmation, *Sale temps* suggère une définition dramaturgique de ces moteurs dont le rôle est d'orienter la fiction en intégrant les intentions prêtées au spectateur-interactant. Diverses expressions peuvent en être trouvées. L'ordre dans lequel la chambre de Marguerite sera visité par Jan déterminera, à l'insu du spectateur, les sentiments de cette dernière à son égard selon qu'il aura privilégié dans ses choix la méfiance ou l'attraction à son égard. Le moteur peut être aussi un chronomètre caché qui, dans le Jardin des Plantes, évaluera si Jan est à l'heure ou non au rendez-vous fixé par Marguerite et déduira de sa plus ou moins grande ponctualité le tempérament de Jan ainsi que les conséquences purement événementielles du rendez-vous ou de son ratage. Le moteur peut être évidemment beaucoup plus sophistiqué mais ce qui compte au premier chef est le respect de sa fonctionnalité narrative.

#### 4. LE RECOURS AUX CONVENTIONS

La transversalité des structures narratives, l'enchaînement des séquences ou les choix comme *risque* dessinent le cadre d'une syntaxe hypermédia<sup>15</sup> dont l'étude sort aussi de notre propos. Par contre, le recours aux conventions narratives est inhérente à toute progression dramatique autant qu'à sa crédibilité.

Si le mythe fournit un cadre méta-narratif, c'est parce que les indices narratifs sont suffisamment conventionnels pour être reconnus. Sur un autre plan, on sait qu'une situation un tant soit peu archétypique s'accompagne dans l'esprit d'un spectateur d'un faisceau d'autres faits induits ou d'événements possibles qui n'ont pas besoin d'être explicités. Le simple fait que Jan puisse se rendre au domicile de Marguerite indique quasi-automatiquement un ensemble d'autres faits (une homme et une femme donc une relation affective ; la possession de sa clé donc une certaine familiarité ; l'absence de Marguerite donc une distance, etc.). La liste de ces implicites pourrait être longue. Certaines pistes seront infirmées, d'autres confirmées mais les différents éléments s'intégreront d'autant plus facilement au récit qu'ils auront été suggérés auparavant —

---

(homme/femme, terre/eau, etc.) qui se dépassent dialectiquement et permettent aussi bien l'avancée d'un récit que la construction d'un univers fictionnel.

<sup>15</sup> Les concepts de la sémiologie audiovisuelle devraient être envisagés.

le fameux *effet téléphone* qui permet de rendre naturel qu'un événement survienne en l'annonçant à distance avec habilité et discrétion.

L'hyperfiction est friande de conventions narratives dans la mesure où la crédibilité des choix que le spectateur est appelé à effectuer est conditionnée par la clarté des enjeux qui s'attachent à ces différents choix. Certains implicites de communication sont évidents : désigner l'espace de l'écran concernant l'objet du choix, d'autres s'inscrivent davantage dans la dynamique narrative comme cliquer sur un personnage s'il doit agir... Le fameux cliquage demeure le seul geste effectif d'immersion dans le récit. Son rôle est toujours d'anticiper au mieux un événement, de le mettre en suspens au risque de la suite.

La convention peut donc être appréhendée comme un code demandant à être compris pour fonctionner. Mais elle a aussi une face plus diffuse car elle traduit en même temps une connivence d'ordre culturel qui doit être maniée avec soin. Il s'agit de savoir jusqu'à quel point on cherche à surprendre le spectateur interagissant. Entre la désorientation complète et le *cliché*<sup>16</sup>, il y a quelque espace à explorer. *Sale temps* nous invite à une telle exploration en combinant les choix à des enjeux dramatiques et en enrôlant de multiples indices dans la narration.

Du côté du spectateur, le degré de connaissance du mythe l'informerait différemment sur le récit. Une réminiscence superficielle de Faust suffit à le suivre, mais la lisibilité des indices est facilitée et leur connotation enrichie s'ils peuvent être référés à d'autres récits<sup>17</sup>. *Sale temps* fourmille d'éléments de décors qui fonctionnent comme des indicateurs renvoyant à des histoires qui ne sont pas développées mais alimentent le climat de la narration.

Musiques, textes, images sont donc enrôlés pour fabriquer des atmosphères. Ce type de collage de signes décoratifs est loin d'être exclusif de l'hyperfiction, mais il pourrait en constituer l'esthétique tant il s'accorde à sa forme labyrinthique et métaphorique. Quand, par exemple, l'on passe du bruitage réaliste d'une rue parisienne à la mélancolie désuète d'un enregistrement ancien de l'air de Marguerite dans l'opéra de Berlioz ou bien lorsque l'on est confronté à la dispersion des traces de l'enfance dans l'histoire présente, figurant autant de souvenirs insaisissables.

Traces, indices, références, connotations, conventions, le récit interactif de *Sale Temps* est charpenté par ces signes indiciels<sup>18</sup> qui se répondent à différents niveaux de lecture. La reconnaissance de ces signes exige la connivence du spectateur. C'est pourquoi ils demeurent implicites exigeant pour être décodés de véritables correspondances mentales entre le spectateur et l'univers fictionnel. L'interagissant participant à plusieurs niveaux à la promotion et à la production du récit.

---

<sup>16</sup> Solution la plus fréquemment utilisée dans les CDroms culturels au prétexte douteux qu'il s'agit de toucher un large public — qui ne serait sensible qu'aux conventions narratives du roman de gare ; sur les politiques éditoriales du secteur des CDroms voir Patrick POGNANT & Claire SCHOLL, *Les CDrom culturels*, Hermès, 1996.

<sup>17</sup> La texture du récit interactif est ici en cause. *Opération Teddy Bear* trouve une voie originale en proposant une lecture linéaire reliée aléatoirement à un espace hyperdocumentaire (très bien confectionné) qui donne au récit une épaisseur variable selon les parcours : Edouard LUSSAN, *Opération Teddy Bear*, Index +/Flammarion, 1996.

<sup>18</sup> L'indice —*index* en anglais— possède "un caractère représentatif en ce qu'il est un second individuel. Si la secondéité est une relation existentielle, l'indice est *authentique*. Si la secondéité est une référence, l'indice est *dégénéré*" [Charles S. PEIRCE, *Écrits sur le signe*, Seuil, 1978, page 153.]

## 5. L'HYPERFICTION : UN RECIT POST-MODERNE ?

*Sale Temps* a été élaboré avec des exigences esthétiques qui sont très difficiles à soutenir dans un secteur — l'édition du Cdrom — dominé par la distribution<sup>19</sup>. Le fait est suffisamment rare pour être souligné — signalons aussi *18h39*<sup>20</sup>.

L'étude de *Sale temps* nous a permis d'esquisser quelques propositions à propos de l'écriture hypermédia. Deux hypothèses peuvent être formulées. La première est que le récit interactif implique une mise en surplomb des événements narratifs par une métastructure. La seconde porte sur le fonctionnement du dispositif quand chaque élément narratif est infiltré d'un halo de significations instables. Ces deux hypothèses mettent l'accent sur des questions relatives à la mise en cadre des discours. Il reste à prolonger ces hypothèses par l'analyse d'un corpus plus large.

En attendant et pour conclure cette étude, nous voudrions mentionner certaines concordances avec des analyses portant sur d'autres productions audiovisuelles. Nous pensons aux analyses faites par Pierre Sorlin dans son *Esthétique de l'audiovisuel* sur les clips musicaux. L'auteur constate "que le clip progresse par l'effet de la fragmentation". Ici aussi le caractère hétéroclite des éléments constitutifs signifie que "l'autonomisation de ses composantes est un trait marquant (du clip)". Décrire le fonctionnement narratif d'un clip revient à en explorer le "possibilités combinatoires (qui) sont nombreuses." Le récit du clip en devient naturellement diffus : "Par le simple effet de leur succession les plans influent les uns sur les autres mais, au lieu de tendre vers un propos, ils rendent manifeste des impressions"<sup>21</sup>.

C'est pour cette raison que, de son côté, Laurent Jullier considère que le spectateur est sollicité pour puiser dans une culture audiovisuelle un peu de sens. En s'attachant aux "figures de l'immersion" et au primat de la "sensation" dans le cinéma contemporain Laurent Jullier diagnostique "l'épuisement du récit classique" et introduit l'idée d'un "écran post-moderne"<sup>22</sup> "où le spectateur accepterait de se laisser déborder par ce qui ne relève ni du sens, ni des codes"<sup>23</sup> de la dramaturgie classique.

Lui-aussi remarque la rupture des liens de cause à effet entre les événements qui jalonnent les fictions post-modernes. Empruntant à Andrew Godwin la notion de *macro-narrative*<sup>24</sup>, il évoque un dispositif qui n'est pas sans rappeler celui mis en place dans *Sale temps* ainsi que les propos cités de Chris Maker. Pour injecter du sens dans des récits où se succèdent des événements fictionnels indépendants, "le cinéma post-moderne remet à l'honneur le *tas*, tout en couronnant la structure narrative d'ensemble d'une *cause lointaine* très simple, agissant comme *prétexte*, sous forme d'une classique quête dont l'objet est communiqué le plus vite possible au spectateur."

Ainsi les divers jeux sur les références et leur lot de connivences et de complicité — citations, allusions, clin d'œil mais aussi déconstruction — tiennent forcément un rôle

---

<sup>19</sup> Voir note 16.

<sup>20</sup> Voir note 10.

<sup>21</sup> Pierre SORLIN, *Esthétique de l'audiovisuel*, Nathan, 1992, pages 177 et 178.

<sup>22</sup> Laurent JULLIER, *L'Écran post-moderne, un cinéma de l'allusion et de l'artifice*, L'Harmattan, 1997.

<sup>23</sup> Pierre SORLIN, *op. cit.*, page 215.

<sup>24</sup> Les *macro-narratives* désignent chez l'auteur américain "les histoires imaginaires que se racontent les spectateurs de MTV en se représentant la vie des stars du rock à travers leurs clips". [Laurent JULLIER, *op. cit.*, page 106.]

stratégique dans le récit post-moderne. “Avec le tas, tout naturellement, est introduit le *hasard*. Pour que le spectateur puisse collecter au gré de sa fantaisie des données de la projection et les associer en tas éparpillés et fluctuants, ceci sans risquer la non-compréhension du récit, il faut que ces données existent comme *supplément* à la communication d’un élément de l’histoire.”<sup>25</sup>

Nous retrouvons dans les propos de ces deux auteurs sur le clip et le cinéma des analogies frappantes avec la structure narrative de l’hyperfiction qui se trouverait ainsi être une forme d’expression exclusivement post-moderne : sans passé propre et doté d’un destin purement référentiel.

Toutefois, nous n’en retiendrons pour le moment que le récit interactif n’a de spécifique que son dispositif technique de visualisation et qu’il doit être impérativement analysé dans le contexte général des évolutions contemporaines de l’audiovisuel. À l’inverse, la numérisation des systèmes audiovisuels — dont les conséquences liées à l’interactivité tendent à provoquer des zones de chevauchement entre les fonctions d’émetteur et de récepteur — ne peut être sans effet sur les hyperfictions. Sur ces deux plans, nous rejoignons la conviction de Pierre Sorlin selon lequel ce n’est pas la technique qui engendre l’esthétique — même si elle peut en favoriser telle ou telle forme.

Pierre Barboza

Publié dans Jean-Paul Desgouttes dir., *La Mise en scène du discours audiovisuel*, L’Harmattan, 1999.

---

<sup>25</sup> *Idem*, page 106.